

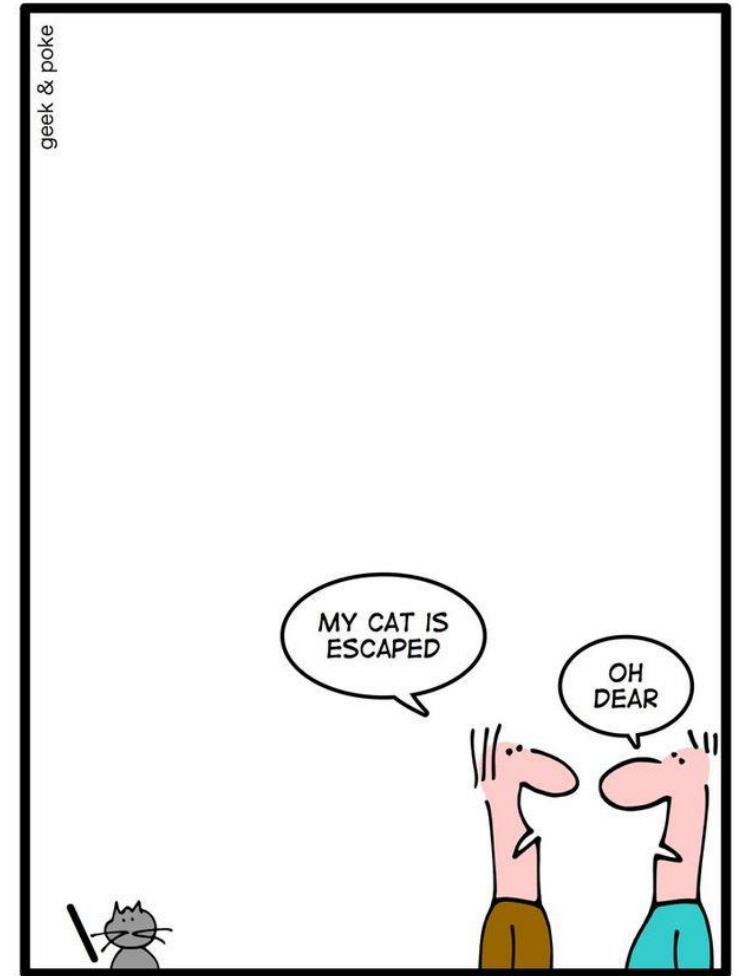
Interactions avec l'utilisateur



Table des Matières

- Résumé du chapitre précédent
- Interactions avec l'utilisateur

THE GEEK JOKE OF THE WEEK





Dans l'épisode précédent...

- Instructions: `console.log("Hello, World !");`
- Commentaires: `//` `/* */`
- Variables
 - Nom
 - Type
 - String
 - Number
 - Boolean
 - Null & Undefined
 - Valeur
- Expressions

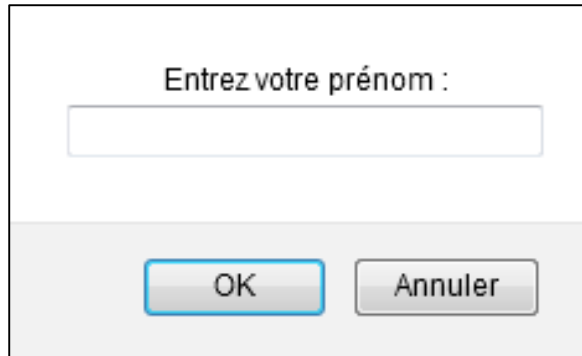
Interactions

- Maintenant que nous savons utiliser des variables, nous pouvons écrire des programmes qui échangent des informations avec l'utilisateur.

```
const prenom = prompt("Entrez votre prénom :");  
alert(`Bonjour, ${prenom}`);
```

Interactions – prompt

- La première ligne affiche une boîte de dialogue permettant de saisir un message.



- Cette boîte est le résultat de l'exécution de l'instruction

```
prompt("Entrez votre prénom :");
```

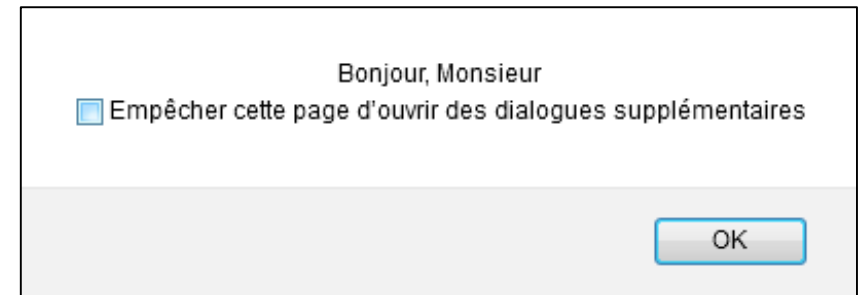
Interactions – alert

- La valeur saisie dans la première boîte de dialogue est stockée dans une variable de type string nommée **prenom**.

```
const prenom = prompt("Entrez votre prénom :");
```

- Ensuite, l'instruction `alert()` déclenche l'affichage de la seconde boîte, contenant le résultat de la concaténation de "Bonjour" avec la valeur de la variable `prenom`.

```
alert(`Bonjour, ${prenom}`);
```



Saisie d'un nombre

- Quel que soit le texte saisi, l'instruction **prompt()** renvoie toujours une valeur de type string.
- Il faut convertir cette valeur avec l'instruction **Number()** si vous souhaitez la comparer à d'autres nombres ou l'utiliser dans des expressions mathématiques.

```
const saisie = prompt("Entrez un nombre : "); // saisie est de type string
const nb = Number(saisie); // nb est de type nombre
// ...
```

```
const nb = Number(prompt("Entrez un nombre : ")); // nb est de type nombre
// la même chose en 1 seule ligne
```

Interactions – write

- Au lieu d’afficher un résultat dans une pop-up, il est possible d’écrire dans une page web, grâce à l’instruction

```
document.write("<b>un texte</b>");
```

- Ecrit le texte en paramètre dans le document, à la position de l'appel du script
 - Peut contenir des balises HTML
 - Du code CSS
 - Et même du JavaScript

Interactions – write



- Mais attention : document.write ne fonctionne **QUE** pendant le chargement de la page et n'est donc pas très dynamique
- Nous étudierons d'autres façon de transformer des pages HTML un peu plus tard...
 - createElement()
 - appendChild()
 - insertBefore()

Tip of the day

Affichage de plusieurs informations

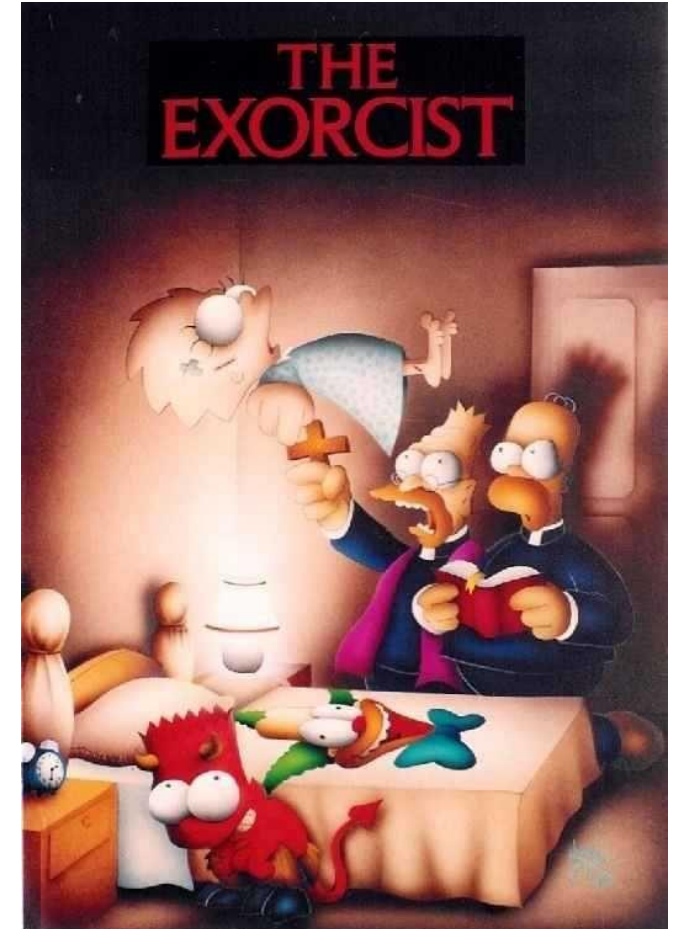
- Nous avons vu que l'instruction `console.log()` permet d'afficher une information.
- Il est possible de l'utiliser pour afficher plusieurs valeurs simultanément, en les séparant par des virgules

```
const temp1 = 36.9;  
const temp2 = 37.6;  
const temp3 = 37.1;  
console.log(temp1, temp2, temp3); // "36.9 37.6 37.1"
```

Tip of the day (bis)

Respectez les règles !

- Utilisez des noms de variables significatifs (le cauchemar du développeur)
- Bannissez les caractères accentués !
- lowerCamelCase





Exercices

- Exercices 3.x : **Interactions**

